ゲームボーイ™専用カートリッジ　DMG-SUJ

猜謎的遊戯
パズルゲーム

紫禁城

取扱説明書

このたびは東映動画・ゲームボーイ専用カートリッジ『紫禁城』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。
ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意等、この『取扱説明書』をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみ下さい。なおこの『取扱説明書』は大切に保管して下さい。

使用上の注意

1) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
また絶対に分解したりしないでください。
3) 電源スイッチをむやみにON･OFFしないでください。
また電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4) 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5) 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

目次

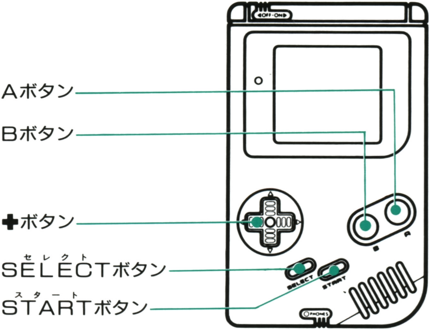
[1]コントローラー各部の名称と操作説明……………P4
[2]ゲームの進め方……………P5
1.ゲームの内容
2.ゲームの準備
[3]画面の説明……………P8
1.1Pの画面
2.2Pの画面
[4]牌の種類の説明……………P10
1.通常牌
2.邪魔牌
[5]サブ画面について……………P11
[6]2Pモードについて……………P13
1.ゲーム内容
2.アイテムについて
3.画面上での1Pモードとの違い

紫禁城

SHI KIN JYO

『紫禁城』という名前をすでに耳にしたことがある人もいるでしょう。このゲームは全く新しい思考型のパズルゲームです。画面一杯に配置された牌。この牌でできた迷路を、牌を消しながら活路を切り開き、ゴールまでたどり着ければいいのですが、これがなかなか大変。ありったけの知恵をしぼらないと、無事にゴールにたどり着けるかどうか…。あとは貴方の腕しだい。一見簡単そうでなかなかうまくたどり着けないもどかしさ。きっと貴方は『紫禁城』の虜になってしまうでしょう。

[1]コントローラー各部の名称と操作説明



✚ボタン

キャラクターの移動。
進行方向に動かせる牌がある場合、その牌を押すことが出来ます。サブ画面内のコマンド選択にも使用します。

〔サブ画面〕

上ボタン：面セレクトのカウントアップ。

下ボタン：面セレクトのカウントダウン。
左ボタン：コマンド選択カーソルを左回りに動かします。
右ボタン：コマンド選択カーソルを右回りに動かします。

Aボタン

サブ画面のコマンドの実行。
Aボタンと✚ボタンの上下左右で、ゲーム画面全体をスクロールさせて見る事が出来ます。

Bボタン

１回で一手戻り、最大10手まで戻ります。

STARTボタン

ゲームスタート時に使用。

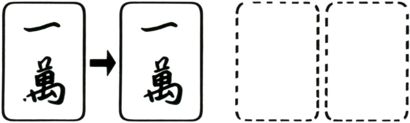
SELECTボタン

牌の配列がひと目でわかるサブ画面への切り替え。
（１Pのみ）

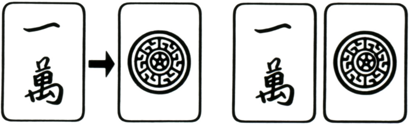
[2]ゲームの進め方

1.ゲームの内容

● ルールはいたって簡単。同じ種類の同じ数字が描かれた牌を、接触させることにより牌を消すことが出来ます。同じ数字でも種類が異なれば消せません。



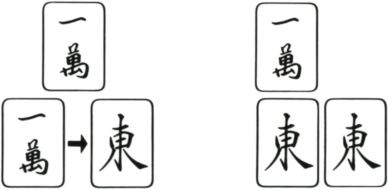
動かすと　　消えます。



動かすと　　消えません。

- 画面上に展開された牌を整理しながら通路を作り、ゴールの扉に無事たどり着ければ１面クリアーです。
- 牌は押すことは出来ても引くことは出来ません。
- 牌には動かすことの出来る「通常牌」と絶対に動かすことの出来ない「邪魔牌」とがあります。通常牌が邪魔牌に接触すると、通常牌は邪魔牌に変化してしまいます。邪魔牌に変化した通常牌はどんなことをしても元には戻りません。

●邪魔牌と通常牌では邪魔牌の方が優先度が高いので通常牌にも接触したのに消えないで、邪魔牌に変化します。



動かすと　　　　　　　　　　邪魔牌に変化します。

は消えずに、

邪魔牌の影響を受けて に変化します。

●ゲーム画面は全部で50面あります。
牌の種類は2種類あり、100通りの面を楽しむ事が出来ます。

●一定面数をクリアーすると中間デモがあります。

2.ゲームの準備

●タイトル画面で１P、２Pの選択をします。

●牌の種類を替えたい場合は、サブ画面で替えて下さい。

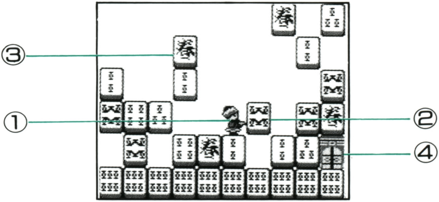
● 1Pの場合は面を自由に選べます。(面を選ぶ時はサブ画面で選んで下さい。)
選択のない場合は1面から順に始まります。

● 2Pモードを行うには以下の物が必要です。

『ゲームボーイ』本体……………………………2個
『紫禁城』ゲームカートリッジ…………………2個
専用通信ケーブル…………………………………1本

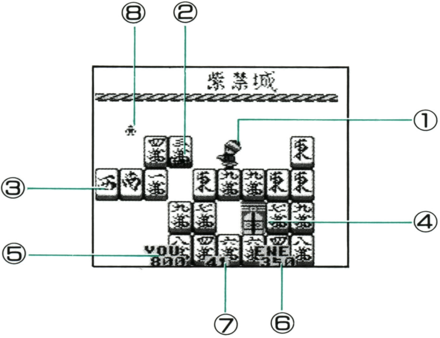
[3]画面の説明

1.1Pの画面



①メインキャラクター
②動かすことの出来る『通常牌』
③動かすことの出来ない『邪魔牌』
④ゴールの扉

2.2Pの画面



①自分のキャラクター
②動かすことの出来る『通常牌』
③動かすことの出来ない『邪魔牌』
④ゴールの扉
⑤自分の得点表示
⑥相手の得点表示
⑦面数の表示
⑧相手の位置を示すマーク

[4] 牌の種類の説明

牌の種類は２種類で、麻雀牌と紋章牌とがあります。

例）　麻雀牌　紋章牌

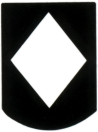
1. 通常牌

麻雀牌は１～９までの数字が書いてある牌で動かすことが出来ます。

2. 邪魔牌

通常牌以外の牌。

例）　麻雀牌　紋章牌



[5]サブ画面について

牌の配置状態を１画面内に納めて表示する機能と、各種コマンドを実行する機能があります。
（１Ｐモードのみ、サブ画面があります。）

●各種コマンド

『はじめから』

現在プレイ中の画面を最初からやり直します。

『ひとつもどす』

一手前の状態に戻します。
（最大10手前まで戻ります。）

『まーじゃんぱい』

牌の種類でゲームキャラクターはキョンシーです。

『もんしょう』

牌の種類でゲームキャラクターはナイトです。

『めんせれくと』

例）［01-15］

※01は、現在のゲーム画面数。

※15は、セレクトしたい画面数で、✚ボタンの上下で画面数を選択して、Aボタンで実行します。

※上記の場合は１面から15面へ移動します。

※１Pは１～50面を自由に選択出来ます。

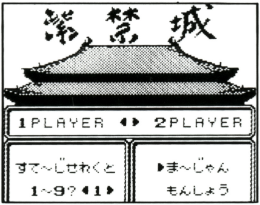
[6]2Pモードについて

1.ゲーム内容

● お互いにどちらが早く１面をクリアーするかを競いあいます。

● 対戦は５面を１ステージとして競い合います。

● 対戦ステージ（１〜９）の設定と、牌の種類の設定（麻雀牌・紋章牌）が可能です。



※２Ｐ決定後、ステージの設定と牌の種類の設定のウインドゥが表示されます。

● お互いのプレイ画面には、相手のキャラクターの位置がマークで表示されます。

● 各自持ち点が1000点あり、先に相手が1面クリアーすると−200点になります。

●また一手戻すと－50点になります。

●勝敗はステージの途中で持ち点が0になるか､ステージ完了後持ち点が少ない方が、負けになります。

2.アイテムについて

●アイテムは特定の牌に存在し、その牌とアイテムの絵とが交互に表示されます。

● アイテムには以下の物があります。

①一手戻す。
②二手戻す。
③三手戻す。

●アイテムは、アイテム牌を画面から消した時点で効力が発揮されます。(使用中は相手の操作が一時止まり、牌が戻ります。)

3.画面上での1Pモードとの違い

●相手の位置を示すマークが表示されます。

● 相手と自分の得点が表示されます。

● 勝敗のデモ画面があります。
(1Pでは10画面毎に中間デモがあります。)

● 2Pではサブ画面はありません。

Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部
〒160 東京都新宿区新宿5-17-11 白鳳ビル
TEL.03-3200-8587(代)
共同開発 有限会社ショウエイ システム
〒113 東京都文京区本郷1-28-13 メゾンウィスタリア 303・304
TEL.03-5689-8440(代)

©1991 東映動画／ショウエイ システム

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ゲームボーイ™は任天堂の商標です。